



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

19

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Wandler (Nikia Sturmwind); Totentanz (Meliosu); Belfionn (Limmericks)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Nikia Sturmkind

Eine Splittermonderzählung von Wandler

3. Piratenspiele


Unweit der Schiffe die im Hafen von Ludu lagen zerstreute sich eine kleine Gruppe von Booten. Zwei Boote blieben zurück, drei strebten auf die Mole zu. Es waren noch einige lautstarke Verwünschungen von beiden Seiten zu hören, dann trennten sich auch die letzten verbliebenen Gefährte. Auf dem kleineren ereiferte sich der Albenjunge: „Es geht ihm nicht um die Gemeinschaft, nicht ums Üben, nur darum, dass er als Kapitän gut aussieht und die anderen nach seiner Pfeife tanzen! Lass uns verschwinden. Wir sind zu zweit, und sie sind zu sechst, was sollen wir da ausrichten? Außerdem habe ich es satt Pirat zu spielen und immer Prügel zu beziehen!“

Das Mädchen berührte ihn am Arm und setzte sich in den Bootsrumpf zwischen die beiden Ruderbänke. Sie versuchte ihm ihren Plan zu erklären, aber der Junge war zu ungeduldig und zu wenig bereit die Gesten und die kehlige, ungeübte Sprache zu verstehen. Schließlich reduzierte sie ihre Beschreibung auf das absolut wesentliche – seinen Anteil daran. Er schüttelte den Kopf, reduzierte aber die Lautstärke seiner Stimme merklich. „Rudern und dann rammen? Du bist verrückt. Aber das sagen ohnehin alle! Ja klar, und den Rest machst du dann? Wenn ich rudere gibt es höchstens ein Rumpeln, das wirft sie nicht um. Aber wie du willst. Letzter Angriff, dann gehe ich an Land!“

Nikia war zufrieden. Unfertige Dinge und Halbherzigkeit gefielen ihr ganz und gar nicht. Auch ihr war klar, dass ein paar der jugendlichen Alben nicht fair behandelt wurden. Auch sie wäre gerne einmal tapfere Verteidigerin der albischen Flotte gewesen. Aber sie wollte üben, die ersten Fechtstunden die sie bekommen hatte auch ganz praktisch umsetzen. Außerdem war sie sich nicht so sicher, dass die zahlenmäßig überlegenen „Verteidiger“ wirklich immer gewinnen würden. Sie hatte den Ehrgeiz es herauszufinden.

Vielleicht machte die scheinbare Überlegenheit die Verteidiger leichtsinnig – sie drehten ihr Boot mit der Breitseite zu den beiden Angreifern, ganz wie Nikia gehofft hatte. Sie half dem anderen „Piraten“ auf den Bug zu zielen und Fahrt aufzunehmen – mit einem überraschenden Manöver war wohl mit einer solch kleinen Besatzung nicht zu rechnen. Die Chance war nicht allzu groß, dass es funktionieren würde, aber während sie scheinbar auf die Jungs und Mädels im Bug des anderen Boots starrte zauberte sie einen *Stoß* auf den gegnerischen Anführer. Und der gelang! Sie wurde ganz hibbelig, nun hatten sie eine Chance. Der Getroffene wirkte leicht verwirrt und sah sich nach dem Angreifer um. Das gab ihr die Möglichkeit einen zweiten Anlauf zu starten. Allerdings sah der Angegriffene leider herüber und bekam den Zauber mit – aber er gelang trotzdem. Zwei von drei notwendigen Treffern für sein Ausscheiden aus dem Spiel hatte sie!

Wie verabredet zog ihr leichtes Boot etwas nach rechts und traf das gegnerische Gefährt direkt hinter dem Bug – ungebremst. Nikia stieß sich von ihrem Boot ab. Der Sprung sollte



ungeschickt aussehen, so als ob sie ausgerutscht wäre. Sie tauchte unter den Bug des gegnerischen, größeren Boots. Hoffentlich gelang das Manöver ihres Mitpiraten und er bekam ein paar Meter zwischen sich und das andere Boot! Doch sie hatte keine Zeit um das zu kontrollieren. Der Schatten des Boots über ihr half ihren Plan ein paar Augenblicke lang zu verschleiern, doch wenn sie nicht bald wieder auftauchte würden alle ins Wasser schauen – möglicherweise auch dort wo sie auftauchen wollte.


Ein kräftiger Schwimmzug und beide Hände am Heck des Boots ließen sie aus dem Wasser schießen. Halb über dem Heck hängend knuffte sie den Möchtegernanführer, nahm das Übungsschwert das neben ihm lag und feuerte es als Beute in Richtung ihres Mitpiraten. Ihr kehliger Siegeschrei: „Und drei und raus!“ ließ die anderen zusammenfahren. Einer der Verteidiger hatte versucht das Boot in Fahrt zu bringen, nun schwang er das Ruder in ihre Richtung um sie wieder ins Wasser zu befördern. Sie hing noch über dem Heck, der Anführer hatte sie an der nassen Kleidung gepackt. Das Ruderblatt piff gefährlich dicht an seinen Kopf vorbei, aber da er sich nach vorne lehnte, ebenfalls um sie ins Wasser zu stoßen, war da ein Wimpernschlag lang das Holz das eine Spur aus Wasser hinter sich herzog, dann ... nichts.

Nikia wurde sich als aller erstes ihrer Lage bewusst. Sie hing wie die sprichwörtliche Katze auf dem Schleifstein auf irgendetwas, ihr Kopf hing herunter, leicht auf die Seite gedreht. Sie musste sich auf einem Boot befinden, denn ihre Umgebung schaukelte. Als sie sich versuchte aus der Lage zu befreien pulsierten Schmerzen durch ihren Kopf. Zudem hielt sie irgendetwas fest. Dann berührte sie jemand an der Schulter, das vertraute „Schau mich an, ich möchte dir etwas sagen“-Zeichen das sie schon aus ihrer Kindheit kannte. Ohne Nachzudenken schlug sie die Augen auf. Sie lag quer über der Ruderbank des Boots der albischen Verteidiger, ein Alb hielt ihren Kopf, seine Hand lag auf ihrer Schulter. Er blickte sie besorgt an. Nikia machte sofort das Zeichen für „Alles in Ordnung“ Sie wollte heim. Es war mehr ein Instinkt als eine rationale Entscheidung.

„Nikia, du bist verletzt. Gut, dass du wieder bei Bewusstsein bist. Ich bin Turias Klingentanz, ich bin auch von hier, vom Sturmreiterbund.“

Er half ihr sich aufzusetzen ohne sich den Kopf zu stoßen. Sie musste heftig husten, sie musste Wasser geschluckt haben. Als ob Husten und Kopfschmerzen nicht ausreichten wurde ihr sofort schwindelig als sie auf der Bank saß. Turias packte sie. „Dein Freund sagt mir, dass du meinst du wärst in Ordnung. Das glaube ich nicht.“ Trotz der Anspannung in seinem Gesicht redete er langsam und deutlich. Es war trotz des Schwindels kein Problem von seinen Lippen zu lesen. Eine Hand zu heben um zu protestieren brachte jedoch die Welt dazu sich um sie zu drehen und sie packte sofort wieder die Bordwand des Boots. Sie wollte nicht, dass sich jemand anders als ihre Mutter um sie kümmerte!

Doch Turias wies die beiden letzten verbleibenden „Alben“ an Bord an weiter zu rudern. Und das taten sie nach Leibeskräften, die Jugendlichen legten das Stück zu dem Katumar im Hafen rasch zurück. Während dessen hatte sie der Alb nicht losgelassen. Nun zog er sie zu sich heran, Bewegungen und ihr Widerstand brachten eine neue Schwindelattacke, so dass ihr nichts übrig blieb sich an ihn festzuklammern als er sie hochhob und mit Hilfe anderer Besatzungsmitglieder des Schiffs an Bord brachte. Panik und Schwindel ebten erst wieder



ab als er sie in eine kleine dunkle Koje legte. Er fasste sie an die Schulter und drehte sich so dass das einfallende Licht sein Gesicht beleuchtete. „Siti wird dir beim Ausziehen der nassen Sachen helfen, und dann verarzten wir die Wunde an deinem Kopf. Es wird alles gut.“

Sie begann ihm zu glauben als sie endlich in eine Decke gewickelt in der Koje lag. Ihr Magen und ihre rasenden Kopfschmerzen beruhigten sich etwas, der Schwindel war erträglich solange sie nicht ins Licht schaute und sich nicht schnell bewegte. Sie fragte sich warum ihre Mutter noch nicht hier war, aber vielleicht hatte ihr noch niemand Bescheid gegeben.

Turias kam mit Siti zurück. Er legte eine Tasche in die Koje über ihr und befeuchtete ein Tuch. Als er Aufmerksamkeit heischend nickte sah sie ihn an.

„Der Heiler ist nicht an Bord, also werden Siti und ich deine Wunde versorgen. Dazu werden wir ein paar Haare abrasieren müssen. Das kann der Heiler später wieder nachwachsen lassen.“ Trotz ihres kläglichen Zustands berührte Nikia diese Rücksichtnahme. Sie war alles andere als eitel. Ihr Arm fühlte sich schwer an, sie machte das OK-Zeichen mit den Fingern.

Turias machte sich vorsichtig an die Arbeit, Rasur, Säuberung und Verbinden der Wunde taten trotzdem immer wieder ziemlich weh. Als Siti ihr etwas zu trinken gab und dann ihren Kopf kühlte zitterte sie.

Die Albin sah sie an: „Was ist mit deinen Armen? Sie sind grün und blau.“

Turias lachte und drehte sich so dass beide sein Gesicht sehen konnten: „Nikia kämpft ohne Waffen und blockt Angriffe aller Art. Wenn ich das so machen würde sähen meine Arme auch so aus. Trotzdem, lass deine Arme anschauen!“


Jetzt nachdem sie langsam zur Ruhe kam war Nikia alles egal. Sie ließ auch diese Untersuchung mit halb geschlossenen Augen über sich ergehen.

Dann kam wieder die Berührung am Oberarm. „Nur blaue Flecken, Nikia. Und wenn du wieder einmal einen Kampfzauber ohne Rezitation wirkst, dann benutzte deine Körpersprache. So:“

Nikia starrte mit offenem Mund. Turias machte eine elegant aussehende Bewegung als ob er mit dem ganzen Körper Schwung holen wollte, und erst dann kam die Gestik. Halb erwartete sie, dass die Wand am Ende des kleinen Raums zertrümmert würde. Außer ihrer Mutter hatte ihr niemand so richtig zugetraut Magie zu wirken. „So – Zeit zum Ruhem. Siti wird bei dir bleiben, wenn du etwas brauchst, oder du Schmerzen hast winke mit einer Hand oder klopfe gegen die Wand. Siti gehört zur Mannschaft.“

Ihr war zu schlecht um zu sprechen, aber sie legte die rechte Hand aufs Herz. Vielleicht verstand er das „Danke schön“. Er lächelte jedenfalls. Siti nickte und glitt in die Koje ihr gegenüber. Die Worte „Sie gehört zur Mannschaft“ beschäftigten Nikia. Für ihn schienen sie alles zu sagen. Vielleicht taten sie es auch. Sie schloss die Augen, und es tat unendlich gut.

Als sie aufwachte war nicht Siti da, sondern Turias. Sie hatte das Gefühl ziemlich lange geschlafen zu haben. Der Alb lächelte und legte ihre Kleidung auf die Decke. „Deine Mutter war da. Sie hat sich davon überzeugt, dass es dir gut geht, und sie hat trockene saubere



Kleidung mitgebracht. Der Heiler wird morgen früh an Bord kommen. Voraussichtlich wirst du noch zwei Tage hierbleiben.“

Sein Gesichtsausdruck und seine Körpersprache waren ziemlich bestimmt. Es würde nichts bringen zu protestieren. Sie hob ihre Hand und beschrieb einen kleinen Kreis um ihr Einverständnis zu signalisieren. Er bot ihr etwas zum Trinken an – dünne Suppe, inzwischen kalt, aber sie schmeckte trotzdem gut. Sie hatte sie kaum getrunken da dämmerte sie schon wieder weg.

Der Heiler war ein älterer Alb. Er hatte eine ruhige Art und ließ sich weder von ihr drängen noch von Turias hineinreden, der wirklich sicher gehen wollte, dass sie in Ordnung war bevor sie aufstehen durfte. Er studierte ihr magisches Muster, ließ sie dann aufstehen und beschreiben wie sich fühlte. Das war schon wieder schwierig, sie genierte sich ihre so unmelodisch und erschreckend klingende Sprache zu sprechen, und für so etwas wie eine Beschreibung wie es ihr ging kannte sie keine Zeichen. Schreiben wäre noch ein Ausweg gewesen, aber weder der Heiler noch Turias setzen sie unter Druck.

Schließlich legte der Heiler seine Hand auf die kahl rasierte Stelle auf ihrer Kopfhaut und ließ die Haare wieder nachwachsen. Dass selbst diese magische Verschönerung etwas Zeit brauchen würde störte Nikia nicht. Sie bedankte sich bei beiden, und auch bei Siti als die herein lugte.


„Also, daran denken – Zauber immer mit Leidenschaft wirken, und die zwei Komponenten nicht vergessen, Nikia.“ Turias schmunzelte. Die junge Albin wurde rot. Machte er sich über sie lustig? Aber wenigstens schreckte er nicht davor zurück sie Kampfmagie zu lehren. Der Alb geleitete sie aufs Deck, und sie blieb stehen, nicht weil der Schwindel zurückgekommen wäre, sondern wegen dem Gefühl. Sie war nicht zum ersten Mal auf einem Katumar. Wollte sie noch vor nicht allzu langer Zeit unbedingt nach Hause, so fühlte sich der Gang von Bord nun wie ein Verlust an.

Nikia drehte sich zu Turias um der sie aufmerksam ansah. Sie biss sich auf die Unterlippe. Würde er ihre Bitte als Unverschämtheit auslegen? Schließlich hatte er sie zusammen mit zwei Jugendlichen aus dem Hafen gefischt, sie an Bord gebracht und versorgt.

„Ich möchte, bitte, auf der Sturmklunge anheuern.“ Unsicherheit und ihre Hast brachten sie dazu zu stottern. „Diese Bitte müsstest du dem Kapitän vortragen.“ Turias sah sie forschend an. Die Frage stand wie eine unausgesprochene Herausforderung in seinem Gesicht.

Sie machte die Geste für eine Bitte, die offene Hand nach unten geschoben, dann fiel ihr auf, dass er die eigentlich nicht verstehen konnte, doch Turias lächelte und nickte. „Gut, gehen wir zum Kapitän!“

Oldin Feensang wirkte gleichzeitig fast jugenhaft in seiner Lebhaftigkeit, aber auch erfahren, seine Augen strahlten eine gewisse Entschlossenheit und Reife aus. Er unterbrach eine Unterhaltung mit ein paar seiner Leute und Nikia musste einsehen, dass sie ihn nicht unter vier oder sechs Augen sprechen können würde. Im Gegenteil, sie hatte den Eindruck, dass nicht nur die vorherigen Gesprächspartner, sondern auch ein paar Alben an Bord neugierig näher kamen um zu sehen, was vor sich ging. Turias machte keine Anstalten ihr den Weg zu ebnen und für sie zu sprechen. „Das ist Nikia Sturmkind, Kapitän. Sie möchte dich etwas



fragen.“

Ihr Gesicht glühte wie selten als sie ihr Anliegen ein zweites Mal vorbrachte. „Kapitän, ich bedanke mich für meine Rettung. Ich würde gerne anheuern. Auf der Sturmklunge.“

Sie wusste, dass das ziemlich kurz angebunden und unvermittelt klingen musste. Aber zu reden bedeutete normalerweise Zurückweisung und Pein, und so übte sie nicht oft.

Oldin Feensang beugte sich leicht vor. „Du klingst als wärst du dir sicher. Wie alt bist du, und wer bürgt für dich?“

Sie hatte nicht damit gerechnet einen Bürgen zu brauchen, aber sie gehörte nicht offiziell zum Sturmreiterbund. Sie hatte sich unzählige Male gefragt warum ihre Mutter nicht beigetreten war – sie lebten schon so viele Jahre hier. Sie war schon dabei die Zahlzeichen zu signalisieren, brach dann aber ab: „Dreiundzwanzig.“ Sie wusste nicht was sie noch sagen sollte. Ihre Mutter würde sicherlich für sie bürgen, aber sie war nicht Mitglied des Bundes, und ob ihre Stimme Gewicht haben würde war äußerst fraglich.

Turias nickte. „Ich büрге für Nikia. Sie ist tapfer, willensstark und steckt Rückschläge weg. Sie hat das Zeug dazu eine gute Magierin zu werden. Die Handsignale für Manöver bei Starkwind beherrscht sie alle schon. Die Seegärtner sagen mir, dass sie weit mehr als das tut was man von einer Jugendlichen erwarten kann.“ Die junge Albin hielt den Atem an. Diese Unterstützung kam von ganz unerwarteter Seite. Sie legte ihre Hand auf ihr Herz und Oldin lachte.

„Hat jemand Einwände die junge Kämpferin mit an Bord zu nehmen?“

Er sah sich in der Runde um. Schließlich atmete Nikia weiter. In den Gesichtsausdrücken von Oldin und Turias war nicht zu sehen, dass irgendjemand sprach oder den Kopf geschüttelt hätte.


„Nikia, für eine Reise auf Probe.“ Oldin Feensang schüttelte ihr die Hand. Die Albin zitterte. Sie begann zu ahnen in was sie sich hineinmanövriert hatte, aber der Triumph es geschafft zu haben war eben so groß.

Turias geleitete sie bis zur Planke. „Willkommen in der Mannschaft, Nikia. Wir sehen uns morgen früh.“

* * *

„Du hast was?!“ Ankia hatte gelernt mit Überraschungen umzugehen. Doch ihre Tochter die ihr mit Sprache, Gebärden und einem unglaublich aufgeregten aber schuldweissem Gesicht versuchte klarzumachen, dass sie ab morgen etwas ganz anderes tun würde – das zog Ankia den Boden unter den Füßen weg. Toraau betrat das Zimmer und machte auf sich aufmerksam.

Nikia nahm die Hand ihrer Mutter und führte sie ans Fenster. Unten in der Bucht lagen mehrere Fischerboote und zwei der schnellen Katumare. „Sturmklunge!“



Es war als fiel ihr hier das Sprechen noch schwerer. „Du willst auf der Sturmklänge anheuern, Nikia?“ Der Freund ihrer Mutter brachte es schließlich auf den Punkt. Die beiden wechselten einen wissenden Blick, Ankia schlug die Hände vors Gesicht.

„Das kommt ziemlich plötzlich. Es ist nicht leicht für eine Mutter loszulassen, Nikia, und für deine Mutter ganz besonders.“ Er nahm Ankia fest in die Arme.

„Lass uns ein paar Minuten alleine, ja? Du bekommst deine Antwort noch heute Abend.“

Da erst begann sie zu verstehen wie schwer es ihrer Mutter fallen würde sie so schnell und unerwartet in die Lehre auf ein Schiff zu entlassen. Zwar hatte Ankia ihr alles mitgegeben das sie brauchen würde um woanders zu bestehen, aber trotzdem würde die Trennung schmerzhaft für beide sein. Sie erinnerte sich an ihren eigenen Anflug von Panik.

Nikia ging hinaus auf die windumtoste Hochebene oberhalb der Klippenhäuser. Sie hatte den Wind nie gehört, aber sie liebte die Art wie ihre Haare flogen, den Geruch nach Meer und Insel, die wechselnden Temperaturen und die Schatten der über sie hinweg ziehenden Wolken. Sie kannte die ungefähren Umstände ihrer Geburt, aber den Namen des Vaters hatte ihr Ankia niemals verraten. „Du bist ein Sturmkind, und ich bin eines, und wir sind uns Sippe genug!“

Sie hatte rasch gelernt, dass das Thema Ankia in Rage versetzte oder zum Weinen brachte, und so hatte sie es aufgegeben weiter nachzuforschen. Sie wollte ihre Mutter stolz machen, ihr zeigen, dass all die Entbehrungen und der Verzicht auf die alte Heimat etwas gebracht hatten.

Eine gute Stunde später kehrte sie zurück. Ankia hatte geweint, schien sich aber wieder beruhigt zu haben. Nikia nahm sie in die Arme und hielt sie. Sie wollte ihre Mutter nicht verletzen, und inzwischen kam sie sich ziemlich selbstsüchtig vor so spontan und ohne Rückfrage auf dem Schiff anzuheuern.

Ankia berührte sie an der Schulter: „Danke Liebes! Es tut mir so leid. Ich habe mich vor dem Augenblick da du so etwas tun würdest genauso gefürchtet wie ich gehofft habe, dass du eines Tages so weit sein würdest. Ich kann mir nicht helfen, ich wünschte es wären noch ein oder zwei Jahres vergangen bis dahin, aber du hast das Richtige getan. Ganz bestimmt! Toroaa und ich wollen, dass du die Chance ergreifst und wünsch dir den Segen der Fünf!“

Ankia und Toroaa umarmten sie. Der Alb lächelte.

„Ich verspreche auf deine Mutter aufzupassen, Nikia. Sehr sehr gut!“

Nikia lachte als sich die beiden ansahen. Da war eine Spannung zwischen ihnen, gleichzeitig Kräftemessen und gegenseitige Anziehung. Auch wenn es ihr schwer ums Herz wurde, sie würde keinen von beiden allein zurücklassen!

Splittermond Abenteuerskizze

Totentanz

Kurzbeschreibung:

Die Abenteurer befinden sich in einem kleineren Ort am Waldrand. Es ist Ende Herbst / Anfang Winter und das Wetter wird langsam kälter. Bei ihrer Rast werden die Abenteurer zu einem Dorffest am Lagerfeuer eingeladen. Es wird eine Geschichte erzählt und kurz darauf ist eine Dorfbewohnerin verschwunden. Können die Abenteurer sie wiederfinden?

Start:

Die Abenteurer halten sich in einem kleinen Dorf am Waldrand auf, welches frei in Lorakis platziert werden kann. Die Dörfler haben die Gruppe zu einem kleinen Fest am Lagerfeuer eingeladen. Es gibt gegrilltes und geräuchertes Fleisch, sowie Teigfladen, welche am Feuer erwärmt werden. Der Duft verschiedener Gewürze liegt in der Luft und neben alkoholischem, gibt es ebenfalls duftenden Kräutertee zu trinken. Es herrscht trotz der kühlen Temperaturen eine ausgelassene Stimmung. Einer der Jungen erzählt den anderen Kindern und Jugendlichen des Dorfes eine Gruselgeschichte.

„Es heißt, dass unweit unseres Dorfes ein verlorener Friedhof mit einer kleinen Kapelle inmitten des Waldes steht. Man munkelt, dass dieser nur in der Nacht des ersten Raureifes jedes Jahr gefunden werden kann. Und auch nur dann, wenn man weiß wie. Angeblich kennen nur die Hexen den Weg zum Friedhof auf dem eine seltene Blume wachsen soll. Die Frostblüte. Diese Blume heilt angeblich Krankheiten und lässt alle, die ihren Sud trinken länger leben. Ganz ungefährlich ist die Suche nach dieser Blüte jedoch nicht. Es heißt, dass einst eine sehr mächtige Hexe diese Pflanze erblühen ließ, indem sie einen Teil ihrer Seele für immer in der Erde des alten Friedhofes einschloss. Doch durch die Magie erschuf sie gleichzeitig mächtige Wächter, die ihre wertvolle Frostblüte beschützen sollten. Der Ort selber hüllte sich in Kälte und undurchsichtigen Nebel und verschwand bis er jedes Jahr zur ersten Raureifnacht erneut für wenige Stunden bis zum Morgengrauen erscheint.“

Die Dorfgemeinschaft sitzt noch eine Weile beisammen bis die ersten Bewohner wegen der späten Stunde ins Bett gehen. Plötzlich fällt dem jungen Geschichtenerzähler das Fehlen seiner jüngeren Schwester auf. Wird der betreffende Jugendliche, sowie die weiteren Dörfler befragt, können die Abenteurer erfahren, dass die Gruselgeschichte für viele der jungen Dörfler als Mutprobe dient. So mancher kam schon in einer kalten Nacht verängstigt wieder aus dem Wald oder hatte sich gar darin verlaufen und konnte erst am nächsten Morgen gefunden werden. Der Junge ist verzweifelt und bittet die mutigen Abenteurer ihm bei der Suche zu helfen. Angeblich wohnt etwas abseits des Dorfes eine Hexe. Vor vielen Jahren hatte man sie vertrieben. Den Grund kennt keiner der Dörfler mehr. Der Junge setzt seine Hoffnung darauf, dass diese – wie in der Geschichte beschrieben – über den mysteriösen Friedhof Bescheid wisse, den seine Schwester vermutlich versucht zu finden.

Szene 2: Die Hexe

Nachdem die Abenteurer sich ausgerüstet haben und losgelaufen sind, finden sie etwas abseits des Dorfes tatsächlich noch eine Hütte am Waldrand, die von einem großen Kräutergarten umgeben ist. Es riecht sehr würzig und weißer Rauch steigt aus der Hütte auf. Es scheint tatsächlich jemand da zu sein. Auf ihr Klopfen hin reagiert zunächst niemand. Doch schließlich schleicht eine schwarze Katze um die Beine der Abenteurer, setzt sich anschließend vor die Tür und maunzt. Die Tür zur Hütte öffnet sich und ein kleines Mädchen schaut heraus. Dieses spricht mit einer Stimme, die eher zu einer alten Frau als zu einem kleinen Mädchen gepasst hätte. Sie lässt die Katze herein und beäugt die Abenteurer argwöhnisch. Zunächst ist sie über den Besuch nicht sehr begeistert. Da sie allerdings erkennt, dass es sich nicht um Angehörige der Dorfbewohner, sondern um Reisende handelt, hört sie sich zumindest das Anliegen an. Das Mädchen ist vom Anliegen der Abenteurer ebenso wenig begeistert wie von deren Besuch und nicht gerade positiv gestimmt den Dörflern einen Gefallen zu tun. Auf Nachfrage können die Abenteurer erfahren, dass es sich bei dem Mädchen um die Hexe Alma handelt, die vor vielen Jahren aus dem Dorf vertrieben wurde, weil sie angeblich Unheil bringen könnte. Das Mädchen lässt sich allerdings auf einen Handel ein. Sie erzählt den Abenteurern, was sie weiß, wenn sie sie in einem Spiel besiegen.

Das Spiel – Hexenknobelei

Was wird benötigt? Ihr benötigt 1W10 und 1W6 oder alternativ 3W6. Wichtig ist, dass die Augenpaare zusammen die Möglichkeit ergeben eine 13 zu würfeln.


Wie funktioniert das Spiel? Ziel des Spiels ist es eine 13 zu würfeln oder möglichst nahe an diese Zahl heranzukommen. Dabei gilt, dass wer eine höhere Zahl (14, 15, 16, 17 oder 18) würfelt, automatisch ausgeschieden ist. Jeder Spieler muss seine gewürfelte Zahl zunächst geheim halten. Denn nach der ersten Runde – solange die Ergebnisse geheim sind – gibt es die Möglichkeit einen weiteren Wurf zu versuchen. Zu beachten ist, dass der zweite Wurf in jedem Fall gilt. Ein Zurück gibt es nicht.

Es kann jeder Spieler an dem Spiel teilnehmen. Um die Hexe zu schlagen reicht es, wenn einer der Abenteurer sie besiegt. Die Hexe wird vom SL gewürfelt. Haben die Spieler allesamt verloren liegt es am SL entweder einen neuen Versuch zu erlauben oder die Spieler auf anderem Wege (z.B. durch Empathie o.ä.) die Informationen erhalten zu lassen.

Die Hexe wird den Abenteurern mitteilen, wie sie durch den Wald zu gehen haben. Dabei müssen sie dem Pfad hinter ihrem Haus folgen. Die Bäume haben jeweils nur einen rechtwinkelig gewachsenen Ast. Der Richtung des Astes müssen sie durch den Nebel folgen. So geht es mal links, mal rechts, nochmal rechts, wieder links usw. Alternativ wäre es auch möglich den Weg mit links, rechts, rechts, links etc. zu beschreiben und anschließend von der Gruppe abzufragen. Außerdem teilt die Hexe ihnen mit, dass die Wächter des Friedhofes Freunde guter Unterhaltung seien. Zudem sollen die Abenteurer ihre Nasen schützen.

Szene 3: Der Friedhof

Sobald die Abenteurer am Friedhof ankommen, lichtet sich der Dichte Nebel des Waldes, die Sicht ist jedoch immer noch trüb und es ist dunkel und kalt. Auf dem Friedhof steht



zwischen verwitterten Grabsteinen und schiefen Holzkreuzen eine kleine Kapelle. Wenn die Abenteurer sich umsehen, können sie im weichen Boden des Geländes Fußspuren erkennen und sehen, dass die Tür zur Kapelle leicht offensteht.

In der Kapelle leuchten schwach ein paar Kerzen, die im Windhauch flackern. Weitere Spuren sind zunächst nicht sichtbar. Versteckt an einer Wand lässt sich jedoch ein Mechanismus finden mit dem sich eine verborgene Tür öffnen lässt (hier bietet sich z.B. auch eine Probe auf Schlösser & Fallen an). Hinter der Tür verbirgt sich eine schmale Treppe, die nach unten führt.

Szene 4: Das Gewölbe

Unten angekommen entpuppt sich der Gang als ein Gewölbe mit langem Gang und zahlreichen verwinkelten Räumen. Die Suche wird nicht leicht. Wie groß die unterirdischen Gänge und Räume gehalten werden, wie verwinkelt sie sind und was sich alles finden lässt, überlasse ich den jeweiligen Spielleitern. Vielleicht haben sich einige mutige Rattlinge hierher verirrt? Oder eine mächtige Hexe will die Blume für sich? Tobt euch entsprechend des Heldengrades eurer Gruppe aus. ;)

Grundlegend sei zum Gewölbe gesagt, dass einige der Skelette auf dem Boden anfangen zu zittern und sich zu knöchigen Kriegern mit scharfen Säbeln zusammensetzen. Die Skelette streifen durch die Gänge und Räume des Gewölbes. Sie können bekämpft (Werte siehe GRW S.279) oder wie von der Hexe als Tipp erläutert auch auf anderem Wege beschäftigt werden. So ist es möglich, die Skelette zum Tanz zu bewegen, indem man z.B. erfolgreich eine Probe auf Darbietung würfelt. Das Mädchen ist in einem der hinteren Räume des Gewölbes und bewusstlos. Die Frostblüte wächst in diesem Raum und verströmt einen verführerischen Duft mit ihren Pollen. Dieser sorgt jedoch für Schläfrigkeit und bewirkt u.a. auch Halluzinationen. Die Abenteurer können die Blume pflücken und sicher verpacken, sofern sie entsprechende Ausrüstung oder eine unempfindliche Nase haben. Wenn das Mädchen nicht mehr der geballten Ladung der Pollen ausgesetzt ist, wird dieses Erwachen. Es ist verwirrt und verängstigt, wird sich jedoch von den Abenteurern leicht beruhigen lassen.

Zurück im Dorf freut sich der Junge sehr, dass ihr seine Schwester gefunden habt. Das Ansehen unter den Dorfbewohnern steigt und zum Dank bieten sie den Abenteurer einige Rationen Proviant für ihre Reise an. Zudem sind sie im Dorf jederzeit willkommen.

Die Frostblüte kann behalten oder auch an die Hexe Alma aus der Hütte verkauft werden. Ggf. wurden Säbel von den Skeletten als Beute erworben oder Gegenstände (alte Grabbeigaben wie z.B. Dolche, Heiltränke etc.) gefunden.

PS.: Über Feedback zum Abenteuer freue ich mich im Forum sehr.



Limmericks

Aus Lorakis in Limericks - Ein Lehrbuch von Luna Miceh, Priesterin des Eughos aus Ioria

Ein Bund von Kundschaftern und Gelehrten,
Heilern, Magiern und ihren Gefährten,
auch tapfere Fechter
vom Bund der Wächter
bewachen die Lande, die verheerten.